

Chemistry War – Uma Estratégia para o Ensino de Química.

Danilo G. dos S. Matos* (IC), Thayse G. I. da Silva (IC), Dionéia M. D. Aguiar (FM), Luciana de Boer Pinheiro de Souza (PQ), José Maria Maciel (PQ). *danilo.gabri.santos@bol.com.br

¹Departamento de Química, Universidade Estadual de Ponta Grossa, UEPG, PR, Brasil

Palavras-Chave: *Ensino, jogo, estratégia.*

Introdução

Para ensinar o aluno a inventar faz-se necessário mostrar a ele sua capacidade de descobrir. É preciso também inquietar a razão e desfazer os hábitos do conhecimento objetivo, devendo ser esta uma prática pedagógica constante¹.

Gaston Bachelard em seu livro "A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento" relata sobre a importância de trabalhar com o desenvolvimento do espírito crítico do aluno, de modo que o mesmo desenvolva um raciocínio lógico ou um raciocínio rápido. Fazer com que o aluno desperte um destes dois tipos de raciocínio é um grande desafio ao professor, pois este precisa trabalhar com metodologias que venham desenvolver este ato cognitivo.²

Neste contexto o jogo didático ganha espaço como uma ferramenta para motivar a aprendizagem de conhecimentos de química e estimular o interesse do estudante. Os jogos didáticos auxiliam na construção dos conhecimentos em qualquer área de ensino, tendo grande importância como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem.³

Objetivos

O jogo didático intitulado "Chemistry War" foi desenvolvido com o intuito de reforçar os conteúdos de química do Ensino Médio aprendidos em sala de aula, bem como auxiliar o aluno e o professor no processo de ensino-aprendizagem.

Descrição

O Chemistry War foi inspirado no jogo de tabuleiro War, onde os jogadores têm que completar os seus objetivos atacando os territórios vizinhos.

O que torna Chemistry War bem próximo da química são os objetivos que foram adaptados a matérias dos três anos do Ensino Médio. O jogo possui três blocos de objetivos diferentes, onde o professor pode escolher cada bloco dependendo da série com que o mesmo esteja trabalhando.

As cartas e o tabuleiro foram desenvolvidos para auxiliar no processo de aprendizagem de assuntos do Ensino Médio como, ácidos e bases, ligações químicas, reações químicas, compostos orgânicos, estados físicos da matéria, tabela periódica e demais conteúdos vistos em química.

A Figura 1 mostra exemplos de cartas do jogo, as quais são relacionadas com os temas química e batalha.

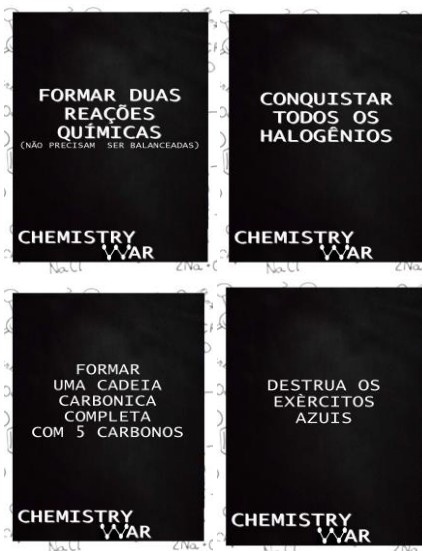


Figura 1. Exemplos de cartas.

Ao todo o jogo é composto por 5 exércitos, podendo ser jogado por até 5 alunos, os mesmos têm seus objetivos em mãos não podendo mostrar a seus adversários. Há várias regras que ministram o jogo similares as do jogo original (War), como a conquista de elementos, ao invés de territórios, onde só se pode conquistar elementos vizinhos, que fazem fronteira um com o outro. Para que haja conquista destes elementos os participantes devem atacar um ao outro, este ataque ocorre a partir dos dados, seguindo a mesma regra do jogo War original.

Vence a partida o jogador que completar o seu objetivo primeiro.

Agradecimentos

Tenho de agradecer a todos os integrantes do grupo PIBID química da UEPG, em especial aos que me auxiliaram neste projeto.

¹Bachelard G. A formação do espírito científico contribuição para uma psicanálise do conhecimento, tradução Esteia dos Santos Abreu. - Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

²Zanon D. P. Althaus M. M. M. Licenciatura: didática, Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2010

³Sant' Anna, I.M. Recursos educacionais para o ensino: quando e por quê?- Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.